

HUBUNGAN PERMAINAN VIDEO GAMES (PLAYSTATION) DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DAN REMAJA DI AREA TERMINAL KABUPATEN BULUKUMBA

Fatmawati

Stikes Panrita Husada Bulukumba
E-mail : nengfatma_80@yahoo.com

ABSTRAK

Perilaku agresif di kalangan anak, khususnya anak dan remaja, dari tahun ketahun semakin meningkat, baik dari jumlahnya maupun variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Salah satu menjadi pemicu terjadinya tindakan agresif oleh anak adalah permainan video games (playstation). Agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan cacian, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan desain observasional analitik menggunakan pendekatan "cross-sectional" sampel penelitian ini sebanyak 40 responden, yang terdiri dari kategori anak yaitu sebanyak 35 responden (87,5%) dan pada kategori remaja yaitu sebanyak 5 responden (12,5%). Analisa data pada penelitian ini menggunakan uji statistik Chi- square dan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan dari dua variabel tersebut maka digunakan uji korelasi Spearman. Dari hasil analisis tersebut dapat diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba dengan significancy $p < 0,001$ atau $p < 0,05$ dan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan maka digunakan uji korelasi Spearman, sehingga diperoleh nilai significansy 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna. Nilai korelasi Spearman sebesar 0,772 menunjukkan bahwa arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi yang kuat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan antara permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba yang positif dan kuat.

Kata kunci : Permainan video games (playstation) ,perilaku agresif

1. PENDAHULUAN

Masalah perilaku agresif anak bukanlah menjadi suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak di kemudian

hari. Kim dalam Tiani (2014) menyatakan apabila perilaku agresif tidak segera ditangani dan tidak mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidikannya, maka akan berpeluang besar menjadi menetap. Perilaku agresif yang dibiarkan begitu saja, pada saat remaja nanti akan menjadi *juvenile deliquence* yakni perilaku kenakalan remaja. Dengan demikian, perilaku agresif dari sejak

anak berusia dini berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya.

Banyak sekali insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresif, baik secara verbal (kata-kata) maupun non-verbal (*action*). Saat ini, ekspose berbagai ragam perwujudan daripada perilaku agresif bisa kita jumpai hampir pada setiap media massa, bahkan dalam kehidupan lingkungan kita. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusuhan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan, merupakan perwujudan dari perilaku agresif ini (Susantyo, 2011).

Agresivitas dalam bentuk verbal bukan berarti tidak mampu melukai, bahkan sering kali agresivitas verbal dapat membunuh karakter orang lain. Makian dan kata-kata kasar, hinaan, serta ejekan adalah hal-hal yang dapat membuat seseorang menjadi sangat terlukai dan efeknya juga bisa menyakitkan dan akan lama menetap dalam ingatan seseorang daripada terkena lemparan batu atau pukulan (Putri, 2011).

Menurut Priyatna (2010) mengutip laporan Komnas Perlindungan Anak (KPA) Indonesia bahwa anak yang mengalami tindakan kekerasan karena perilaku agresif yang tersebar 12 kota besar yakni sebanyak 39.861 anak. Hal ini sangat disayangkan karena anak menjadi penerus masa depan bangsa yang harus sehat jasmani dan rohani.

Agresif anak kian marak, dapat dilihat dari data yang dirilis Pusat Data dan Informasi, Komisi Perlindungan Anak Sulawesi Selatan tahun 2012 menyebutkan angka kekerasan pada tahun 2012 menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan sekaligus mengkhawatirkan. Untuk jumlah pengaduan yang masuk,

peningkatan mencapai 98% pada tahun 2012, yaitu 2.386 pengaduan dari 1.234 laporan pada tahun 2011 (KPA Sulawesi Selatan, 2012).

Perilaku agresif di kalangan anak, khususnya anak dan remaja, dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik dari jumlahnya maupun variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Data di Polres Kabupaten Bulukumba tahun 2014 menunjukkan adanya 243 kasus perilaku agresif anak dan telah diproses secara hukum dengan pelanggaran berupa penggunaan senjata tajam, penganiayaan, pengeroyokan, pencabulan, pemerkosaan, termasuk pencurian dan penggelapan.

Beberapa tindakan yang terlihat agresif yang di timbulkan pada anak untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi saat bermain *game* antara lain agresivitas untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game*, agresif untuk bermain permainan yang dimainkan dalam *game*, keinginan bermain *game* dengan mengganggu pemain lain, bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakkan *stick game*, memukul dan menendang kursi atau meja (Melani 2009, dalam Ramadhani 2013).

Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat sejumlah anak yang memiliki agresivitas yang tinggi dan mereka tidak ragu-ragu untuk menyerang atau menyakiti orang lain, yang juga menggambarkan bahwa para anak memiliki kontrol diri yang lemah. Sebagaimana kita ketahui bahwa kemampuan mengontrol diri berhubungan negatif dengan kecenderungan berperilaku agresif.

Salah satu menjadi pemicu terjadinya tindakan agresif oleh anak

adalah permainan *video games* (*playstation*). Penggunaan secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari anak, seperti mengisolasi diri, menghindari kontak dengan orang lain dan hanya fokus menyelesaikan permainan dalam *playstation* tersebut. Musbikin dalam Tiana (2011) menyatakan bahwa adrenalin yang memuncak, kemarahan yang disertai teriakan, bentakan, dan cacian, hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan *stick* dan layar televisi tersebut. Agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan cacian, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan anak. Anak jadi kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menerima menyakiti teman-teman seusia, ataupun yang lebih kecil.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah *observasional analitik* menggunakan pendekatan “*cross-sectional*”, yaitu penelitian yang bertujuan mencari hubungan antara 2 variabel. Peneliti juga dapat meneliti variabel independen dan dependen secara bersamaan berdasarkan perjalanan waktu yang tidak melihat hubungan sebab akibat berdasarkan perjalanan waktu (Dharma, 2011).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian :

1. Hasil Univariat

a. Distribusi Jumlah Responden Berdasarkan Usia

Tabel 5.1

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Anak	35	87.5
Remaja	5	12.5
Total	40	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5.1 dapat diketahui bahwa umur responden terbanyak berada pada kategori anak yaitu sebanyak 35 orang atau dengan persentase 87,5%.

b. Distribusi Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.2

Distribusi Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	37	92.5
Perempuan	3	7.5
Total	40	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5.2 dapat diketahui bahwa responden terbanyak adalah berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 37 orang atau dengan persentase 92,5%

c. Distribusi Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan

Tabel 5.3

Distribusi Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Pendidikan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
SD	35	87.5
SMP	5	12.5
Total	40	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5.3 dapat diperoleh bahwa jumlah responden terbanyak berada pada jenjang pendidikan SD yaitu sebanyak 35 orang atau dengan persentase 87,5%.

- d. Distribusi Frekuensi Bermain *Video Games (Playstation)* pada Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Tabel 5.4

Distribusi Frekuensi Bermain *Video Games (Playstation)* pada Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Frekuensi Bermain <i>Video Games (Playstation)</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kadang-kadang	23	57.5
Sering	17	42.5
Total	40	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5.4 dapat diperoleh bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* anak dan remaja di area Terminal Kabupaten Bulukumba terbanyak berada pada kategori kadang-kadang yaitu sebanyak 23 orang atau dengan persentase 57,5%.

- e. Distribusi Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Tabel 5.5

Distribusi Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

Perilaku Agresif	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan	23	57.5
Sedang	17	42.5
Total	40	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 5.5 dapat diperoleh bahwa perilaku agresif

anak dan remaja di area Terminal Kabupaten Bulukumba yang terbanyak berada pada kategori ringan yaitu sebanyak 23 atau dengan persentase 57,5%.

2. Hasil Bivariat

- a. Hubungan Permainan *Video Games (Playstation)* dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba dengan Menggunakan Uji *Chi-Square* didapatkan bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* yang kategori kadang-kadang dengan perilaku agresif terbanyak yaitu berada pada tingkat ringan yaitu 20 responden (86,95%), sedangkan pada frekuensi bermain *videogames (playstation)* yang kategori sering dengan perilaku agresif terbanyak berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 14 responden (82.35%).

Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji *Chi-Squared* diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area Terminal Kabupaten Bulukumba dengan $p < 0,001$ atau $p < 0,05$.

- b. Kekuatan dan Arah Hubungan antara Permainan *Video Games (Playstation)* dengan Perilaku Agresif pada Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba dengan Menggunakan Uji Korelasi *Spearman*

Tabel 5.7

Hasil Analisis Kekuatan Hubungan Permainan *Video Games (Playstation)* dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba

		Perilaku Agresif
Frekuensi Bermain Games Dalam Sehari	r	0,772
	p	< 0,001
	n	40

Sumber : Uji Korelasi Spearman

Berdasarkan tabel 5.7 di atas, diperoleh nilai *signifcansy* 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna. Nilai korelasi *Spearman* sebesar 0,772 menunjukkan bahwa arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi yang kuat.

1. PEMBAHASAN

Frekuensi Bermain *Video Games (Playstation)* pada Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba Tahun 2015

Berdasarkan hasil analisis didapatkan bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* terbanyak pada kategori kadang-kadang yaitu sebanyak 23 responden (57,5%) dan selebihnya berada pada kategori sering yaitu 17 responden (42,5%).

Menurut asumsi peneliti banyaknya anak dan remaja yang bermain *video games (playstation)* pada kategori kadang-kadang disebabkan karena kebanyakan responden hanya mengisi waktu luang setelah pulang sekolah. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa responden didapatkan bahwa bermain *videogames (playstation)*

dianggap sebagai aktivitas penghilang rasa jenuh dan merupakan ajang untuk menambah kedekatan dengan teman sebaya.

Sedangkan pada kategori sering disebabkan karena bermain *video games (playstation)* bagi responden sudah menjadi kebiasaan mereka. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada beberapa responden didapatkan bahwa mereka bermain *videogames (playstation)* karena bagi mereka tidak ada permainan lain yang lebih menarik dari permainan *video games (playstation)*.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar (2013) yang mengatakan bahwa dengan bermain *games* seorang anak mencapai sebuah tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga ringan. Permainan *video games (playstation)* biasanya mereka lakukan secara sendiri ataupun bersama-sama (kelompok) yang membuat mereka menjadi lebih akrab dengan lingkungan anggota masyarakat. Hasil penelitian Bachtiar (2013) juga menyebutkan bahwa sebagian besar anak-anak akan memulai aktivitas-aktivitas lain selain bersekolah diluar rumah pada saat magrib dan sore hari bersama dengan teman-temannya yang berada di sekitar tempat tinggalnya.

1. Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba Tahun 2016

Berdasarkan hasil analisis didapatkan bahwa perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba terbanyak dengan kategori

ringan yaitu sebanyak 23 responden (57,5%) dan selebihnya berada pada kategori sedang yaitu 17 responden (42,5%).

Menurut asumsi peneliti banyaknya anak dan remaja yang berperilaku agresif dengan kategori ringan, yakni saat responden mengalami kekalahan ataupun diganggu oleh temannya saat bermain *video games (playstation)*, mereka hanya cenderung berkata kasar atau mengejek satu sama lain. Sedangkan pada perilaku agresif anak dan remaja dengan kategori sedang mereka menunjukkan perilaku mengancam terhadap lawan mainnya dalam bermain *video games (playstation)*.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiani (2014) yang mengatakan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tingkat keagresifan yang masih dalam batas kenakalan anak, tidak sampai pada tingkat kriminal. Selain itu, penelitian Melani (2009) dikutip dalam Ramadhani (2014) mengatakan bahwa sebagian anak yang berperilaku agresif ditujukan kepada orang lain hanya untuk memberikan peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang mengajak untuk bermusuhan seperti dengan kata-kata yang mengumpat ataupun dialeg daerah yang kasar dengan tujuan mengejek, atau membalas ejekan dari teman yang dirasa menyenggang.

2. Hubungan Permainan *Video Games (Playstation)* dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal

Kabupaten Bulukumba Tahun 2016

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji *Chi-Square* diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba dengannilai *Significancyp* < 0,001 atau *p* < 0,05.

Adapun hasil analisis didapatkan bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* yang kategori kadang-kadang dengan perilaku agresif terbanyak yaitu berada pada tingkan ringan yaitu 20 responden (86,95%), sedangkan pada frekuensi bermain *videogames (playstation)* yang kategori sering dengan perilaku agresif terbanyak berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 14 responden (82,35%). Serta terdapat pula frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan kategori kadang-kadang dengan perilaku agresif sedang berjumlah 3 responden (17,65%) dan frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan kategori sering dengan perilaku agresif ringan yaitu berjumlah 3 responden (13,05%).

Hasil analisis didapatkan bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* yang kategori kadang-kadang dengan perilaku agresif ringan yaitu 20 responden (86,95%), hal ini terjadi karena semakin sedikit frekuensi responden bermain *videogames (playstation)* maka semakin kecil pula kemungkinan responden meniru adegan dalam permainan *video games (playstation)* tersebut. Untuk frekuensi bermain *videogames (playstation)* yang

kategori sering dengan perilaku agresif sedang yaitu sebanyak 14 responden (82.35%), hal ini terjadi karena semakin sering responden bermain *video games (playstation)* maka responden cenderung akan meniru perilaku kekerasan dalam permainan *video games (playstation)* tersebut.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiani (2014) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang akan cenderung berperilaku agresif. Sebaliknya jika anak memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah maka akan cenderung rendah dalam berperilaku agresif. Hal ini dapat terjadi karena dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga memunculkan perilaku agresif. Selain itu Tiani (2014) juga menyebutkan bahwa perilaku agresif pada responden tergolong sedang yang berarti bahwa responden memiliki tingkat keagresifan yang masih dalam batas kenakalan anak, tidak sampai pada tingkat kriminal.

Selanjutnya, untuk frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan kategori kadang-kadang dengan perilaku agresif sedang berjumlah 3 responden (17,65%), hal ini menunjukkan bahwa bermain *video games (playstation)* bukanlah satu-satunya faktor yang menimbulkan perilaku agresif. Namun terdapat faktor lain seperti yang dikemukakan oleh Widyastuti (2014) yang mengatakan

bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah (1) Keadaan berdesak-desakan; (2) Kebisingan; dan (3) Polusi udara. Hal ini sejalan dengan penelitian Tiani (2014) yang menyatakan bahwa terdapat variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif anak diluar variabel intensitas bermain *games online*. Variabel tersebut misalnya faktor biologis, psikologis, amarah, situasional, lingkungan, sosial, peran model kekerasan, kesenjangan generasi, dan proses pendisiplinan yang keliru.

Adapun untuk frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan kategori sering dengan perilaku agresif ringan yaitu berjumlah 3 responden (13,05%), hal ini menunjukkan bahwa meskipun responden sering bermain *video games (playstation)* namun responden mampu mengontrol amarahnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Shiddiqah (2010) yang menyatakan bahwa individu yang mempunyai tingkat kontrol amarah yang lebih tinggi maka individu tersebut memiliki perilaku agresif yang signifikan lebih rendah.

b. Kekuatan dan Arah Hubungan antara Permainan *Video Games (Playstaion)* dengan Perilaku Agresif pada Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba Tahun 2016

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji korelasi *Spearman* diperoleh hasil nilai *significansy* 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan *video games (playstation)* dengan perilaku

agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna. Nilai korelasi *Spearman* sebesar 0,772 menunjukkan bahwa arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi yang kuat.

Berdasarkan hasil akhir tersebut dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain *video games (playstation)* memberikan cukup banyak pengaruh dalam mengukur perilaku agresif. Hal tersebut karena besarnya sumbangan efektif frekuensi bermain *video games (playstation)* terhadap perilaku agresif anak dan remaja dilihat dari besarnya nilai koefisien korelasi ($r = 0,772$ atau 77% sehingga frekuensi bermain *video games (playstation)* dapat menunjukkan pengaruh dalam mengukur perilaku agresif anak dan remaja.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tiani, 2014) yang menyatakan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara permainan *game online* dengan perilaku agresif dengan tingkat intensitas bermain *game online* yang tergolong sedang dan perilaku agresif yang tergolong sedang dengan hasil koefisien korelasi sebesar 0,781 dengan $p < 0,01$ yang menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif anak.

4. KESIMPULAN

Frekuensi bermain *video games (playstation)* terbanyak pada kategori kadang-kadang yaitu sebanyak 23 responden (57,5%) dan selebihnya berada pada kategori sering yaitu 17 responden (42,5%).

Perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba terbanyak dengan kategori ringan yaitu sebanyak 23 responden (57,5%) dan berada pada kategori sedang yaitu 17 responden (42,5%).

Terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba dengan nilai signifikan $p < 0,001$ atau $p < 0,05$ dan kekuatan hubungan antara dua variabel tersebut diperoleh hasil nilai *significansy* 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna. Nilai korelasi *Spearman* sebesar 0,772 menunjukkan bahwa arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi yang kuat.

5. REFERENSI

- Bachtar, Najibah. (2013). “*Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja Di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (Btp) Makassar*”. Jurnal Penelitian Jurusan Antropologi : Universitas Hasanuddin Makassar.
- Dahlan, M. Sopiudin. (2012). *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan.*, ed.5. Jakarta: Salemba Medika.
- Dharma, Kelana Kusuma. (2011). *Metodologi penelitian keperawatan panduan panduan melaksanakan dan menerapkan hasil peneltian*. Jakarta : Trans Info Media.

- Ernawati, Sri. (2012). *“Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Siswa SMUN I Rembang”*. Universitas Sahid Surakarta : Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Kesehatan.
- Guswani, Aprius Maduwita., dkk. (2011). *“Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi”*. Fakultas Psikologi : Unirvistas Muhammadiyah Surakarta.
- Hidayat, Alimul, A.Aziz. (2011). *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisis Data*. Salemba medika : Jakarta.
- Jahja, Yudrik. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Juwardi. (2013). *“Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan Tahun Ajaran 2012/2013”*. Jurnal Penelitian Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Malahayati, Dara. (2012). *“Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah”*. Jurnal Penelitian Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler : Depok.
- Notoadmojo. (2010). *Promosi Kesehatan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta : Jakarta.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, ed.3. Jakarta : Salemba Medika.
- Putri, Ria Hairiah Nuriani. (2011). *“Hubungan Perilaku Sosial Dengan Agresivitas Siswa di SMK Negeri 1 Cikarang Barat”*. Jurnal Psikologi : Universitas Padjajaran.
- Ramhadani, Ardi. (2013). *“Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)”*. Fakultas Ilmu Sosial dan politik : Universitas Mulawarman.
- Saryono., Anggraeni, Mekar Dewi. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Nuha Medika: Yogyakarta.
- Siddiqah, Laela. (2010). *“Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah”*. Fakultas Psikologi : Universitas Gajah Mada.
- Stikes Panrita Husada. (2015). *“Buku Panduan Penyusunan Skripsi”*. Ooasa : Bulukumba.
- Sugiono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta : Bandung.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Tiani, Anis. (2014). *“Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku*

Agresif Anak Di Surakarta”. Jurnal Kesehatan : Universitas Surakarta.

Widyastuti, Yeni. (2014). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Graha Ilmu.